МАГ

Изучение всех этих магических формул – дело непростое. Поверь, это все равно, что пытаться выучить язык существ, у которых десять ртов, двенадцать глаз и тональность, основанная на запахе цифр. Если ты не обладаешь даром, тогда… Если повезет, все это будет выглядеть как невнятная тарабарщина. Если же не повезет, то твоя крыша отъедет далеко и надолго. Но знаешь ли ты, какого это становиться невидимым, метать молнии из рук или исцелять раны одним только словом? Становиться тяжелой артиллерией, когда забег идет не плану? Ты знаешь, какого это?

Это как будто стать немного богом.

Маги обладают особым искусством сплетения чар, включающего в себя использование эзотерических формул и правил магической теории для того, применение которых позволяет изменять саму реальность. Если вам нужен кто-то, кто сможет накрыть команду плащом-невидимкой, предоставить астральное наблюдение или выжечь все дотла, когда ситуация складывается не в вашу пользу – вам стоит присмотреться к магу.

СОЗДАНИЕ МАГА

1. Выберите свой метатип

Есть 5 метатипов: **человек**, **дварф**, **эльф**, **орк** и **тролль**. Каждый метатип обладает набором уникальных ходов; выберите один из них.

2. Определите свою внешность

Белые зрачки, разноцветные глаза, пронзительный взгляд
Длинные волосы, лысый, распущенные волосы
Мантия, уличная одежда, деловая одежда
Сухопарое телосложение, слабое, мускулистое

3. Выберите свое реальное и уличное имя

Выберите свое реальное имя и уличную кличку. Вы можете воспользоваться опциями, предложенными в разделе **Материалов для ведущего**, либо придумать свои собственные.

4. Установите свои базовые характеристики

Вы обладаете пятью характеристиками: Бдительность, Сноровка, Выносливость, Знание и Влияние. Наиболее важными для вас являются **Бдительность** и **Знание**, а также то, что понадобится вам для сотворения чар.

Модификаторы всех базовых характеристик в начале игры равны +0. Вам доступны **4 очка характеристики**, которые вы можете распределить 1-к-1 по своему усмотрению. Следует учесть, что вы не можете повысить ни одну из характеристик более чем до +2 при создании персонажа. Помимо того, вы можете понизить одну характеристику до -1, повысив другую.

5. Установите наборы очков сущности и кармы

Вы начинаете игру с 6 очками сущности и 3 очками кармы.

6. Выберите снаряжение

Выберите по одной опции из предложенных:

Броня: *укрепленный жилет*, *чары защиты*
Оружие: *выберите пистолет, пистолет-пулемет* или *оружие ближнего боя*

7. Выберите 2 контакта

Маг на зарплате, руководитель корпорации, торговец фетишами, эксперт по паранормальным животным, бармен, уличный полицейский, профессор теории магии

8. Выберите известные вам чары

Выберите 3 категории чар из 5 доступных:

Боевые чары, чары изысканий, целебный чары, чары иллюзий, вспомогательные чары

Вы знаете 2 заклинания в одной выбранной категории, и еще по 1 во второй и третьей. Отметьте их на листе чар.

9. Установите долги и услуги

Впишите имя одного из других других бегущих вашей команды в одну из пустых строк утверждений, указанных в секции **ДОЛГИ И УСЛУГИ** своего игрового буклета. Каждый раз, когда вы устанавливаете долги или услуги, вы формируете 1 Узы с теми персонажами, которых вы указали. Чем больше у вас уз, тем лучше.

10. Стартовые средства

Вы начинаете игру с 1.500 ¥ на своем кредстике.

11. Стартовые ходы

Вы имеете доступ ко всем базовым и вторичным ходам.

Вы начинаете игру, обладая ходами ***Сотворение чар***, ***Фокусировка*** и ***Контрзаклятье***. Помимо того, вы можете совершать ходы ***Астральная проекция*** и ***Насыщение фокуса*** (см. секцию, посвященную магии).

МАГ

Игрок

Уличное имя

Реальное имя

ВНЕШНОСТЬ

Глаза:

Волосы:

Тело:

Стиль:

Другое:

ДОЛГИ И УСЛУГИ

Я так и оставался бы магом на зарплате у корпоратов, если бы ____________ не позвонил мне в тот день.
Те ребята из банды размазали бы меня по асфальту, если бы ____________ не впрягся за меня.
Я помог ____________ избавиться от проклятья.
Можешь поверить? Проклятье, мать его.
Я прикрыл ____________ спину, словив заряд маны в себя.

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Бдительность

Сноровка

Выносливость

Знание

Влияние

Сущность

Карма

Броня

БРОНЯ

Тип | Бонус

РАНЕНИЯ

ОПЫТ

ОРУЖИЕ

Тип	Дистанция	Урон	Боезапас	Свойства

СНАРЯЖЕНИЕ/КИБЕР-ИМПЛАНТЫ

ХОДЫ АРХЕТИПА

■ **Сотворение чар**: когда вы **хотите сплести чары**, потратьте не менее 1 сущности и сделайте бросок. Характеристика будет зависеть от типа чар:

- боевые чары: +Сноровка;
- чары изысканий: +Бдительность;
- чары иллюзий: +Влияние;
- целебные чары: +Выносливость;
- вспомогательные чары: +Знание.

На 10+ вы сплетаете чары без проблем. На 7-9 вам удается это сделать, но (выберите 1):

- магия истощает вас; получите 1 оглушающего урона;
- магия вызывает астральную нестабильность; получите -1 к следующему ходу *Сотворение чар*;
- вам придется подвергнуть себя угрозе, чтобы закончить сплетение.

■ **Фокусировка**: когда вы **уделяете немного времени на то, чтобы сконцентрироваться и прийти в себя**, вы восстанавливаете 1к6 сущности.

■ **Контрзаклятье**: когда вы **хотите прервать сплетение или рассеять чужие чары**, потратьте 1 сущности и бросьте +Знание. На 10+ вам это удается. На 7-9 вам потребуется потратить на 1 сущности больше или получить 1 оглушающего урона, чтобы добиться желаемого результата.

☐ **Магический оберег**: когда вы **защищаете соратника от вражеской магии**, потратьте 1 сущности и бросьте +Бдительность. На 10+ выберите 2 опции. На 7-9 выберите 1:

- вы сокращаете входящий магический урон вдвое;
- вы сокращаете действие магического эффекта вдвое;
- вы определяете местоположение вражеского заклинателя;
- вы наносите 2 урона вражескому заклинателю в ответ.

☐ **Специалист**: выберите категорию чар. Когда вы **сплетаете чары этой из выбранной категории**, вы получаете бонус +1.

☐ **Астральный след**: когда вы **изучаете магический эффект, источник которого не можете определить**, бросьте +Бдительность. На 10+ ведущий ответит на три вопроса из списка ниже. На 7-9 он ответит только на два:

- В каком направлении расположен источник магии?
- Приблизительно, насколько далеко расположен источник магии?
- Какова общая природа источника магии (метачеловек, астрал, паракрит)?
- Насколько мощным является источник магии?

☐ **Библиотека герметистов**: у вас есть доступ к библиотеке обширных знаний общества герметистов. Когда **вам или вашему союзнику *Нужна цитата* в целях изучения истории магии или магической теории**, вы действуете на стиле.

☐ **Надежная фокусировка**: когда вы ***Фокусируетесь***, вы можете выбирать восстановить фиксированное количество сущности, равное вашей Выносливости заместо броска 1к6.

☐ **Посвященный**: когда вы ***Садитесь за книги***, вы также можете тратить полученную Подготовку, чтобы:

- сократить стоимость чар в сущности на 1 (таким образом можно сократить стоимость до 0);
- *Сотворить чары* на стиле;
- восстановить 1 сущности.

КРЕДСТИК (¥¥¥)

КОНТАКТЫ

ЗАМЕТКИ

БОЕВЫЕ ЧАРЫ

☐ Нокаут [*дистанция Б, площадь, урн 1к6, оглушающее, проникающее, сущность 2*]

☐ Заряд маны [*дистанция Д, урн 1к6 +1, проникающее, стихия, сущность 2*]

☐ Взрыв маны [*дистанция М, площадь, урн 1к6 +2, проникающее, стихия, сущность 3*]

☐ ______________________________

☐ ______________________________

ЧАРЫ ИЗЫСКАНИЙ

☐ Анализировать устройство [*функция (получите +1 к своему следующему ходу, связанному с изучением устройства), дистанция Б, сущность 1*]

☐ Прорицание [*функция (когда вы Оцениваете ситуацию, вы можете задавать вопросы о месте, которого не видите в пределах досягаемости чар), дистанции Д, сущность 3*]

☐ Боевой транс [*функция (пока вы поддерживаете это закл-е, вас нельзя застать врасплох; также вы получаете +1 к своему первым ходам Рок-н-ролл или Сохранять хладнокровие после начала боя), на себя, скрытое, продолжительное, сущность 2*]

☐ Обнаружение жизни [*функция (когда вы Оцениваете ситуацию, чтобы найти живых существ в этой области, получите +2), дистанция М, сущность 2*]

☐ Проникновение в разум [*функция (когда вы касаетесь цели, вы можете узнать одну деталь, как если бы вы делали ход Острая интуиция), дистанция Б, сущность 2*]

☐ ______________________________

☐ ______________________________

ЦЕЛЕБНЫЕ ЧАРЫ

☐ Антидот [*функция (когда вы касаетесь цели, вы останавливаете действие яда или токсина на нее), дистанция Б, сущность 2*]

☐ Исцеление [*функция (когда вы касаетесь цели, исцелите количество ячеек ранений, равное 1 +вложенная сущность), дистанция Б, выгорание, сущность Х*]

☐ Усилить характеристику [*функция (когда вы касаетесь цели, выберите 1 характеристику; следующий ходы с ее применением получают +1 до тех пор, пока вы поддерживаете заклинание), дистанция Б, выгорание, продолжительное, сущность 2*]

☐ ______________________________

☐ ______________________________

ЧАРЫ ИЛЛЮЗИЙ

☐ Бедлам [*функция (удерживайте 1 ресурс для своего хода или хода союзников), дистанция М, сущность 2*]

☐ Групповая невидимость [*функция (пока вы поддерживаете это заклинание, вы скрываете количество существ в размере затраченной сущности), дистанция Б, площадь, продолжительное, сущность 2 за каждое скрытое существо*]

☐ Фантазм [*функция (пока вы поддерживаете это заклинание, вы создаете ужасающую иллюзию в малой области, которая заставляет существ внутри Сохранять хладнокровие или бежать), дистанция М, площадь, продолжительное, сущность 3*]

☐ Тишина [*функция (пока вы поддерживаете это заклинание, все звуки внутри указанной вами области заглушаются), дистанция М, площадь, продолжительное, сущность 3*]

☐ Зловоние [*функция (все существа в выбранной области должны либо уйти или использовать воздушные фильтры, либо получить 1 урона), дистанция М, площадь, оглушающее, сущность 2*]

☐ ______________________________

____

☐ ______________________________

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЧАРЫ

☐ Ураган [*функция (когда вы касаетесь цели, вы выбрасываете ее за дистанцию ближнего боя), дистанция Б, сущность 1*]

☐ Свет/тьма [*функция (пока вы поддерживаете это заклинание, выбранная вами область освещается ярким светом или окутывается мистической тьмой), дистанция М, площадь, поддерживаемое, сущность 1*]

☐ Левитация [*функция (пока вы поддерживаете это заклинание, одна цель в области действия может медленно парить; если целью выступает объект, вы можете перемещать его), дистанция М, поддерживаемое, сущность 1 за 45кг веса*]

☐ Магическая броня [*функция (пока вы поддерживаете это заклинание, выбранная цель получает 2 брони), дистанция Б, поддерживаемое, сущность 2*]

☐ Барьер маны [*функция (пока вы поддерживаете это заклинание, вы создаете барьер, который удерживает существ и духов), на себя, поддерживаемое, сущность 2*]

☐ ______________________________

☐ ______________________________

ЧАРЫ